

ELS JOCS INFANTILS: UN PASSAT QUE HEM VISCUT (*)

Francesc Palet i Setó

Introducció

Aquest treball és pensat i escrit en rememoració del Primer Concurs de Jocs de nois i noies, que es va celebrar a la nostra ciutat en el transcurs de la Festa Major de l'any 1912, a càrrec dels membres del Centre Excursionista de Terrassa i sota la direcció del senyor Alexandre Galí i Coll, reputat pedagog, aleshores membre del Consell Directiu de l'entitat i al capdavant de la vocalia d'Instrucció.

Alexandre Galí va ser soci fundador, l'any 1910, del Centre Excursionista i, a l'ensens, director de l'Escola Vallparadís de la nostra ciutat, primer centre de les seves experiències pedagògiques i punt de partida d'una pedagogia moderna, quant a la preparació i als contactes amb els grans mestres de l'època, d'arreu del món. Eren els primers esforços per modernitzar l'ensenyament en aquell temps a Catalunya.

Alexandre Galí era una persona inquieta i arborada per aconseguir el millorament de l'educació integral del nostre poble i es movia entre els més avançats ambients intel·lectuals del moment. Heus ací algunes consideracions sobre la importància dels jocs dels infants: els jocs són estudiats en obres científiques de molta vàlua; el joc és una necessitat per al desenvolupament corporal dels infants; la pràctica dels jocs, a més, és un factor principalíssim en l'evolució intel·lectual i moral dels infants: veritables exercicis d'oïda, de vista, de tacte i de llenguatge; el joc té un

valor educatiu i d'"aprenentatge de la vida": les nenes juguen a fer de senyores i els nois als oficis.

Aquest plantejament avui ha canviat. Les noies, sortosament, aprenen carreres i oficis. No resten només com a mares i mestresses de casa. Les feines de la llar es comparteixen amb els nois i aquests, des de ben jovenets, hauran d'aprendre les tasques familiars i "jugar" decididament a fer coure el dinar, a banyar les nines i a comprar i vendre.

Cada joc té una ordenació, unes regles i unes lleis i aquestes lleis s'han de complir. La disciplina del joc és un aprenentatge de la disciplina social posterior. D'aquí neixen uns principis i unes arrels de la nacionalitat i la ciutadania pròpies. L'afany de guanyar en els jocs infantils és també un estimulant poderós de la voluntat.

Què és el joc

El joc és un exercici recreatiu que es practica segons unes regles. Es necessita habilitat i enginy i té per finalitat la diversió i l'entreteniment. En alguns casos pot ser competitiu. Si uns guanyen, uns altres perden. La gràcia de la competició és educativa: per saber guanyar, també cal saber perdre i així poder dirigir o reprimir a temps rebequeries i rampells. Aquestes normes del joc vénen de la foscor dels temps, transmeses per tradició oral i modificades amb la pràctica.



Medalla per als participants al Primer Concurs de Jocs de Nois i Noies, desenvolupat a Terrassa el 1912 (coure, 31 mm). Fotografia de l'autor.

(*) Aquest article és una reedició revisada i completada del que el mateix autor va publicar a *Arxiu del Centre Excursionista de Terrassa*, núm. 100-101, gener-juny 1999, p. 15-22, amb el títol de "Juguem...? Passat, present i futur dels jocs infantils".

Qui ha de posar en pràctica el joc

El joc el posa en pràctica una sola persona o un grup de persones. Pel que fa a l'espai o al lloc on s'haurà de poder jugar, és a casa: al terrat, a la galeria, al balcó, al pati, al menjador o a la sala. Tots aquests llocs tenen l'inconvenient dels pisos actuals, petits i remenuts. En la pràctica, el carrer o la plaça són uns espais vedats.

Les places

Actualment gairebé totes són de ciment, no necessiten reg i tenen una despesa de conservació baixa. Però com jugarem a baldufes i a bales? On farem el rotlle o el clot? Pensem en l'alegria i en la xerradissa sana dels vaillets a la sortida d'escola, per exemple.

El transport escolar

Les mares acompanyen els nens al col·legi amb cotxe i els recullen amb cotxe. Sobretot, caminar poc. Penso que, al cap dels anys, per allò de no utilitzar massa les cames, aquestes se'ns tornaran molt primes.

Els nois ja més granats porten a l'esquena unes monumentals motxilles plenes de ciència. Són escolars o camàlics? "Què hi portes, en aquesta motxilla?", els pregunto de vegades.

Cal emmagatzemar lletra i ciència. No es pot perdre temps. Ni per jugar! Després de l'horari escolar, van a classes de música, d'anglès... Potser aquest enfarfec els portarà a una manca d'il·lusió i arribaran la des-gana i l'avorriment.

Les joguines

Arribaven als infants procedents de les fires. Les de la nostra ciutat se celebraven a la primavera (pel mes de maig) i a la tardor (pel mes de novembre). I què demanàvem?

Poca cosa, i tot petit, sense escarafalls: un timbal, una nina, una pilota o un cavall de cartró.

Els Reis ja eren una altra cosa, els demanàvem molt més. Tot era d'obsequi i tiràvem alt. El maldecap era dels pares, per refrenar el nostre engrescament. Per aquest motiu sorgien greus contrasentits. Alguns rebíem dels Reis un tapaboques i una gorra, mentre que al veí de tres portes més avall de casa li arribava una magnífica bicicleta.

—Què hi passa, aquí?

Bé, sí, segurament ha estat una equivocació,

pensàvem. Caldrà fer més bondat, ve-t'ho aquí! Encara més!

Els pares i la poca disponibilitat de diners

Aquestes situacions citades anteriorment eren produïdes per la manca de diners. Quan rebíem deu cèntims, era amb la recomanació de guardar-los a la guardiola. I si un dia el padrí es desdinerava amb una pesseta (de les de plata), també era per guardar, no pas per gastar-se-la. Era una manera d'inculcar el sentit de l'estalvi.

L'excés actual de joguines als infants

Aquest fenomen segurament és per culpa del que nosaltres de menuts no vam poder tenir. Ho hem volgut compensar ara amb els obsequis als nostres fills. Joguines sofisticades i electròniques; es necessita un manual d'instruccions per fer-les funcionar. I resta poc espai per a la imaginació i la fantasia: un cop descobert el mecanisme i posat en moviment tres o quatre vegades, ja està tot vist. La joguina s'ha de guardar. Es podria espatllar i és molt valuosa.

Abans, quan fèiem córrer aquells cotxes amb corda, volíem veure com estaven fets i què hi havia a dins. Qui sap si de la descoberta d'aquell mecanisme en sorgiria un futur tècnic d'engrenatges i transmissions. Volíem veure per a què servien aquelles rodetes menudes. Fins que no aconseguíem treure-les del seu lloc, el nostre neguit no parava.

Tipus de jocs

N'hi ha dos grans grups. D'una banda hi ha els imaginatius, imitatius i inventats, i de l'altra els que requereixen la utilització d'objectes, que poden ser de poc valor, procedents de restes, engrunes i obsequis o bé procedents de compres.

A. JOCS IMAGINATIUS I INVENTATS

Són els jocs en què els infants mateixos són els protagonistes: cançons (recordem el que dèiem del llenguatge), corregudes (exercici físic), habilitat personal (traça) i força. Tots jugats per ambdós sexes. A continuació en fem una descripció detallada de les regles.

1. Jocs assossegats

Cabellera en porto

Hi juguen dues persones, amb cartrons de les capsas

de llumins, que es guarden entre les mans, i cada un dels jugadors demana a l'altre quants cartrons hi guarda o porta. Les diferències de més o de menys es compensen entre els jugadors, pagant o rebent cartrons.

Parells o senars

Un dels dos jugadors pregunta a l'altre: parells o senars? Cadascun fa una opció, amb les mans al darrere; es compta i, de sobte, al moment de dir "tres!", les estenen endavant, amb els dits estirats. La suma dels dits dels dos jugadors fa un nombre parell o senar. És guanyador el que havia triat bé a l'inici i el perdedor paga penyora.

L'espardenyeta

Els jugadors són asseguts a terra en rotllana i capcots. Un jugador es treu l'espardenya –és el que para– i va voltant per fora del rotlle. Deixa, en un moment donat, l'espardenya al darrere d'un jugador. Aquest i tots els altres han de comprovar si la tenen al darrere. El que la té s'aixeca i persegueix el que l'hi ha deixat i mira de tustar-lo a les natges. Aquest s'haurà d'asseure ben ràpidament a l'espai que ha restat buit.

Campaneta la ning-ning

Grups de jugadors. Un d'ells amaga un objecte, "la campaneta"; mentrestant, ningú no haurà de mirar els anants i vinents d'aquest. Així que l'ha ocultat, diu: "Campaneta la ning-ning, jo l'amago i no la tinc". Si els jugadors no la troben, el que l'ha amagada s'allibera de la nova obligació de fer-ho. Pararà un altre jugador.

El pare carabasser

Jugadors en rotllana. L'un és el *pare carabasser* i els altres tenen un número assignat. És un joc de rapidesa mental. No s'hi val a badar. El que porta el joc diu: "El pare carabasser quan va morir va deixar [quatre] carabasses". El jugador que té aquest número haurà de dir, ràpidament: "Del quatre al [sis]!", per exemple; el jugador amb el número sis passarà a un altre número, i així successivament.

L'ofici mut

Juguen dos equips. L'un haurà de posar en pràctica un ofici i haurà de fer totes les accions i moviments d'aquella feina, en el silenci més absolut. Haurà donat

només la primera inicial del nom de l'ofici. L'equip contrari té tres opcions per contestar i endevinar-lo.

Joc del borinot

Hi prenen part tres jugadors. El del mig, el *borinot*, es posa un capell i té un company a cada costat. El borinot fa, arran d'orella de cada un dels altres, el soroll onomatopèic d'aquell insecte i, constantment, s'incorpora i s'ajup per evitar que els altres li facin caure el barret i també un castanyot a les galtes. Qui li faci caure el barret serà el següent borinot.

Joc dels disbarats

Els jugadors es col·loquen en rotllana i asseguts en cadires. Cada un fa una pregunta al seu veí de l'esquerra i dona una resposta al company que té a la dreta, tot a cau d'orella. Quan tot el grup ha fet les preguntes i les respostes, es passa a explicar en veu alta la pregunta anterior i la resposta posterior. Naturalment, tot és un disbarat.

2. Jocs moguts

Arrencar cebes

Diversos jugadors, asseguts a terra i agafats uns amb altres per la cintura. El primer de l'equip opositor, a peu dret, pren de les mans el primer dels que estan asseguts –plantats a terra– i, juntament amb els seus companys, el tiba ben fort per arrencar-lo. Prenen part en el joc noies i nois i la xiscladissa és monumental.

El malalt

Es fa una rotllana de jugadors, asseguts en cadires. Cal fer l'elecció del *malalt*, que serà el cap de brot i que portarà tot el joc. Els altres jugadors prenen els noms de: *ai, ui, el termòmetre, la gibrelleta, el metge, la injecció*, etc. Haurà de restar una cadira buida. El malalt demana coses o assistència per guarir-se o també es va queixant. Cada vegada que digui que vol alguna cosa (per exemple: "Ai, ui, que vingui el metge!"), el jugador d'aquest nom ha d'ocupar la cadira buida. La traça i rapidesa del malalt creen un moviment incessant de gent amunt i avall.

Lladres i serenos

Era una imitació dels fets delictius que veïem al cinema (avui encara els veïem més que mai). Es feien dos grups: els bons i els dolents. Els revòlvers eren imitats amb la mà i el dit índex estirat. Tothom a córrer

i, en el moment de cridar l'alto a un malfactor ("Mans enlaire!"), si no s'aturava, es disparava i aquell teòricament havia de restar immobilitzat, "mort", la qual cosa poc succeïa. I llavors venien crits i raons: "plego, no jugo", etc.

La gallina cega

A peu dret, jugadors en rotllana. Al que para se li embenen els ulls i haurà de descobrir la identitat del o de la que cau a les seves mans.

Els quatre cantons

S'hi juga al carrer: cinc jugadors, un a cada xamfrà i el que para, que resta al mig. Vigila si, mentre algun dels altres quatre efectua un canvi de cantó, deixa un lloc buit que pugui ocupar per desbancar-ne el jugador que hi havia.

Picar esquenes o picar gepes

En grup, els jugadors intenten tustar-se a l'esquena els uns als altres, amb la mà o tirant-se una pilota, també a l'esquena.

Cuc amagar o fet i amagar

Tots els jugadors s'amaguen, mentre el que para, que mentrestant és en un portal o de cara a la paret per no veure'ls, compta fins a vint i llavors entra en acció. Haurà de perseguir-los i agafar-los abans que aquests no arribin al *furtat*. Si aconsegueix deturar-ne un, és el que parará al següent joc.

Soldat plantat

Dos bàndols: el que para ha de tustar amb la mà els contrincants i aquests resten immobilitzats. Constantment haurà de vigilar els soldats que té plantats i evitar que els seus companys d'equip els toquin i els puguin alliberar i salvar.

La pesta

Una variant del joc anterior. El que para encomana la pesta amb la mà als jugadors contraris. Els haurà de paraitzar a tots per deixar de parar ell. O bé el jugador tocat pot ser el següent a parar i així el joc guanyarà en velocitat.

Saltar a la corda

Dos jugadors prenen la corda per la punta, l'un davant de l'altre, i la mantenen fluixa per poder fer-la

giravoltar mentre els altres salten. S'hi poden imprimir diferents velocitats: des de les *sopetes* al *juli*. Aquesta última és l'acció de fer-la rodar ràpidament. També pot saltar una persona sola, amb un cap de la corda a cada mà, fent-la rodar per sobre seu i saltant de manera compassada.

Eixarranca

Caldrà fer a terra un dibuix amb diversos quadres. Es llança una pedra a la primera casella i s'ha d'anar traient d'allà, saltant a peu coix fins a arribar a l'última casa. No es pot trepitjar cap quadre ni deixar-se'n cap per passar.

Jocs amb la pilota a la paret

S'utilitza una pilota de les de tennis o feta de cordills pels mateixos jugadors. És el que en diem pilota basca o *saco*. D'un cop de mà es llança la pilota contra la paret, en la qual prèviament s'hi ha fet una ratlla horitzontal. Haurà de rebotar a la paret per sobre de la ratlla i un altre jugador la recollirà abans de caure a terra o després del primer bot, i així una vegada i una altra. Es van comptant els punts perduts.

3. Jocs violents

Cavall fort

Hi juguen dos equips i cadascun té el seu capità. Aquí veiem la importància del capità, el que serà segurament un futur dirigent.

De l'equip que para, un noi es posa repenjat amb l'esquena a la paret o a un arbre i aguanta el primer cavallet, que li posa el cap a la panxa; el segon cavallet s'agafa amb el primer i li posa el cap sota les cames, i així successivament. Fan un cavall llarg. De l'equip que salta, el capità diu: "Cavall fort, tent-te fort, quan et cansis digues fava del meu cor" i tots van saltant a sobre dels que fan de cavallets.

Els que paren no s'han d'aclofar i els saltadors no poden tocar de peus a terra. El primer de saltar haurà de col·locar-se ben endavant, perquè així quedi lloc i tot l'equip pugui muntar el cavall. Si no es compleixen escrupolosament tots els requisits, això és motiu de falta i llavors es canvien els papers. Hi ha un control estricte de la netedat del joc.

Natja: saltar i parar (natja-poli)

Un jugador para. És el cavallet. El grup de saltadors, comanats pel capità, que aquí també s'anomena rei

(de nou, el poder de qui mana) i és el que dona les ordres. Abans de saltar ningú, el *rei* recomana al cavallet (dient-li: “Cap brota”) que amagui bé el cap (que no li sobresurti, que no li broti), i així eviti un possible cop de peu d’algun saltador. Caldrà saltar amb les mans recolzades a l’esquena del cavall i així prendre impuls.

Les ordres del salt van de les més senzilles fins a les més complicades. Saltar aplicant un esperó (culada amb el peu dret). També *culada* i *tomaquet* (amb el peu i amb la mà simultàniament). En cada cas s’indica si els cops o culades han de ser fluïxes o fortes. El rei, de tant en tant, també diu: “A les dotze la catedral de Burgos cau i s’enfonsa”, amb una culada, i *especifica* amb gran èmfasi: “Qui ho faci diferent del rei, parará”. Comencen les discussions i les raons a dojo (que si massa fluix, que si massa fort), entre el cavall, el rei i els saltadors. I el pobre cavall, ben masegat i de nassos per terra!

Natja (“a revici”)

Es marca una ratlla a terra i el cavall es col·loca abans de la ratlla. El rei, com sempre, dona les ordres del joc:

“Anar a vendre diaris”: tots els saltadors, una vegada han saltat, criden com els venedors que diuen els noms de la premsa que ofereixen.

“Anar a encendre el pallier”: els jugadors calen foc a un pallier imaginari.

“Anar a menjar la truita”: se celebra un dia de camp, amb berenar a fora.

“La serp boja”: agafats els uns amb els altres, els saltadors van serpentejant.

“Anar a p... els racons de missa”: es fa veure que s’orina en racons amagats i amb els sorolls onomatopèics. Ja veieu quines sortides, la canalla!

Tothom salta normalment i es travessa la ratlla. Llavors es van fent les accions del joc proposat i es resta pendent del rei, que haurà de dir la paraula clau: “pegu!”. Després de pronunciada aquesta paraula, els saltadors hauran de córrer a refugiar-se, tornant a passar la ratlla. Si el cavall n’agafa un abans d’arribar-hi, aquest haurà de parar al joc següent. El rei, abans de dir la paraula màgica, en diu d’altres d’engany: “pe... ga grega!”, “pe... ga de sabater!”, etc. Llavors es produeixen les corredisses i esvalots corresponents.

B. JOCS IMITATIUS: JOCS DE VENDRE I COMPRAR

D’aquesta relació, els noms gairebé ja ho diuen tot. En general es practiquen en grup.

Vendre i comprar

Converses a imitació dels grans; demanar productes, rebre’ls i pagar-los.

Mares i pares

El que hem vist a casa: les converses, les queixes, la feina o l’esplai. Mirall de la convivència familiar.

Metges

De quan el metge ens ha visitat; els papers de les mares i els fills.

Mestres

La vida al col·legi; els treballs, l’esbarjo, el bon ordre a l’escola, el respecte entre alumnes i mestre.

Fer foc i coure dinar amb fireta

Preparar la minestra per a quan arribi l’hora d’asseure’s a taula. Fer totes les accions i les converses.

Retallar models de paper: nines, cases...

Treball meticulós i individual.

Banyar les nines

Les normes d’higiene; aigua i sabó. Els diàlegs. Caldrà que les nines siguin d’un material sòlid. Altrament, tindrem un disgust.

C. UTILITZACIÓ D’OBJECTES

1. Jocs creats amb objectes de poc valor, procedents de restes, engrunes i obsequis

Cromos d’obsequi de les rajoles de xocolata

Jugar a casar i al rotlle; treure’ls amb talons.

Cartons de les capses de llumins

Jugar a casar i a “cabellera en porto”.

Os: joc del rebotxi

El botxi és la persona que executa una pena o un càstig i també és un os de l’articulació de la pota del be (l’astràgal dels quadrúpedes de llana). Cal demanar-lo al carnisser. L’os té unes dimensions

aproximades de 3 cm de llargària, 1,5 cm d'amplària i 1,5 cm d'alçària. Es pren entre els dits índex i polze i es tira damunt la taula o a terra. Els jugadors generalment s'estan asseguts a terra, en rotllana.

L'os pot caure en quatre posicions, que determinen quatre papers o personatges: *rei*, *teta*, *mosca* i *panxa*.

Rei: mana i ordena; imposa o perdona els càstigs.

Teta (també dita reina): executa les ordres donades pel rei.

Mosca (insecte dípter): molestós, empipador; no té càstig.

Panxa: el panxacontent, perdedor, indiferent, abúlic: culpable.

A la primera tirada s'escullen el rei i la teta, que són càrrecs acumulables. Durant el joc, seguint les tirades, si els contrincants els superen en nombre d'encerts en aquests càrrecs de comanament, els poden destronar. Al qui, quan tira l'os, li surt panxa, el rei ordena el càstig, que pot ser: cops a la mà aplicats amb la corretja o l'espardenya i amb la indicació de si han de ser forts o fluixos.

El grau d'amistat entre els jugadors pot donar peu a contrasentits i suspicàcies. Tothom vigila que es facin les coses correctament. L'auditoria és constant. El rei no pot caure en un sentiment despòtic, ni deixar-se portar per l'amiguisme. Tot pot canviar en un moment i llavors vénen els "tornets".

Jugant aprendrem el sentit de l'amistat i la bona convivència, d'una forma democràtica i assenyada.

Talons de goma usats

Provenien de sabates d'home i els recollíem de sabaters de vell. S'hi pot jugar a pet i pam, amb cromos. Abans de tirar el taló, el seu propietari, davant del perill que pogués tocar a un altre jugador, havia de dir: "Enllà si em toquen". Així salvava que el company es pogués quedar el taló.

Taps de suro del xampany

Es poden buidar i fer-ne una gabieta per a una mosca.

Taps metàl·lics de begudes

El joc consisteix a aplanar-los, per jugar-hi a jocs de xapes i a tirar-les a la ratlla.

Claus per a baldufes

Es demanaven als ferrers de cavalls; els de tartana es demanaven als carrossers.

Botons

Per a jocs diversos; es podien demanar a casa a la mare.

Cordill

Joc de prendre i de fer amb les mans diverses figures.

Pedres planes

Joc de les tres pedretes, que s'entomaven amb la mà girada.

Escorça de pi

Es podia construir una barca o un altre objecte, segons la traça.

Fusta

Convenientment treballada, se'n podien fer les peces del joc del bòlit. Amb filferro, es podia fer una gàbia per posar-hi grills.

2. Amb objectes comprats

Retallar models de paper

Consisteix a retallar paper i a enganxar-lo amb goma per fer-ne cases, vaixells, etc.

Soldats de plom

N'hi podia haver un ventall de col·leccions diverses.

Bales i truques

De pedra, metàl·liques o de vidre. Servien per jugar a *pet i pam* i al *rotllo* o al *clot*.

Baldufes

Es podien fer de pi (fustot), d'alzina i de roure. Els jocs de rotllana consistien a treure-les del rotlle i guanyar-les. Igual que al joc de talons, abans de llançar la baldufa calia dir o cridar: "Gambes i gambots, a la plaça venen pebrots!". Amb aquest crit s'evitava que, si fortuïtament la baldufa tocava un company, aquest se la pogués quedar.

Cércols

Podien ser metàl·lics o de fusta i es feien córrer pel carrer.

Estels

De vegades es compraven ja fets o generalment se solien construir amb paper, canya, fil lli i goma. La construcció de l'estel era una aventura meravellosa i fer-los volar, encara més. Es necessitava molta traça i enginy. Proporcionaven una alegria immensa.

Pilota basca ("jugar a saco")

Hi jugàvem amb una pilota de goma o de drap, a la paret del convent de Sant Francesc, al Passeig, i et guanyaves una bona suada.

Titelles

Aquest apartat mereix una especial atenció. Es necessita el teatret i els putxinellis. Els infants poden fer els decorats ells mateixos i escriure els arguments. Potser caldrà improvisar sobre la marxa, quan es presenti algun "mutis" massa llarg.

Intercanvis i barataments

Els infants també fèiem canvis i barataments i, a través de les juguesques competitives i de l'esperit

de negociant innat de cadascú, miràvem d'incrementar el "patrimoni" personal d'objectes.

Conclusió

Els canvis actuals ens porten a unes noves propostes. Sols he volgut deixar una constància escrita d'aquells jocs infantils que alguns han deixat de practicar-se, però resten encara ben vius a la nostra memòria.

El que no podem oblidar i menystenir és l'habilitat i l'enginy que té cada infant, la càrrega de fantasia i la pròpia imaginació. Recordo aquelles xerrades solitàries d'una nena, davant d'una estesa de cadires, només amb llibretes i dirigint aquell diàleg alliçonador, demanant silenci i l'atenció d'uns hipotètics alumnes. O també els Jocs Olímpics del Japó, celebrats a la galeria de casa, amb totes les banderes desplegadas (enganxades a la paret) i l'encesa de la torxa dins d'una clofolla de coco.

Penso, doncs, que per tot això mai no podrà ser anul·lada ni negligida la força viva que cada infant porta a dins. Seria una grossa malifeta negar-los el dret a l'expansió intel·lectual que suposa el joc.